

**PENGARUH GAME ONLINE DAN TINGKAT EKONOMI
TERHADAP PERILAKU DAN HASIL BELAJAR SISWA
(STUDI KASUS : SMP N 6 SALATIGA)**

ARTIKEL ILMIAH

Diajukan kepada
Fakultas Teknologi Informasi
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Komputer



1956
Oleh:

AYU KRISTANTI

NIM: 702012121

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN SATYA WACANA
2016**



PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : AYU KRISTANTI
NIM : 702012121 Email : debora.ayukristanti@gmail.com
Fakultas : FTI Program Studi : PTIK
Judul tugas akhir : PENGARUH GAME ONLINE DAN TINGKAT EKONOMI TERHADAP
PERILAKU DAN HASIL BELAJAR SISWA (STUDI KASUS : SMP N 6
SALATIGA)
Pembimbing : 1. Dr. Dharmaputra T. Palekahelo, M.Pd.
2. _____

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Hasil karya yang saya serahkan ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar kesarjanaan baik di Universitas Kristen Satya Wacana maupun di institusi pendidikan lainnya.
2. Hasil karya saya ini bukan saduran/terjemahan melainkan merupakan gagasan, rumusan, dan hasil pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan narasumber penelitian.
3. Hasil karya saya ini merupakan hasil revisi terakhir setelah diujikan yang telah diketahui dan disetujui oleh pembimbing.
4. Dalam karya saya ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali yang digunakan sebagai acuan dalam naskah dengan menyebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari terbukti ada penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya saya ini, serta sanksi lain yang sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Kristen Satya Wacana.

Salatiga, 9 September 2016
METERAI
TIMPEL
58391ADF686958447
6000
SIAMBU RUPYAN
Tanda tangan & nama terang mahasiswa



PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS
UNIVERSITAS KRISTEN SATYA
Jl. Diponegoro 52 - 60 Salatiga 50711
Jawa Tengah, Indonesia
Telp. 0298 - 321212, Fax. 0298 321433
Email: library@adm.uksw.edu ; http://library.uksw.edu

PERNYATAAN PERSETUJUAN AKSES

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : AYU KRISTANTI
NIM : 702012121 Email : debor,ayu.kristanti@gmail.com
Fakultas : FTI Program Studi : PTIK
Judul tugas akhir : PENGARUH GAME ONLINE DAN TINGKAT EKONOMI TERHADAP PERILAKU DAN HASIL BELAJAR SISWA (STUDI KASUS : SMP N 6 SALATIGA)

Dengan ini saya menyerahkan hak *non-eksklusif** kepada Perpustakaan Universitas – Universitas Kristen Satya Wacana untuk menyimpan, mengatur akses serta melakukan pengelolaan terhadap karya saya ini dengan mengacu pada ketentuan akses tugas akhir elektronik sebagai berikut (beri tanda pada kotak yang sesuai):

- ☒ a. Saya mengizinkan karya tersebut diunggah ke dalam aplikasi Repositori Perpustakaan Universitas, dan/atau portal GARUDA
- ☐ b. Saya tidak mengizinkan karya tersebut diunggah ke dalam aplikasi Repositori Perpustakaan Universitas, dan/atau portal GARUDA**

* Hak yang tidak terbatasnya bagi satu pihak saja. Pengajar, peneliti, dan mahasiswa yang menyerahkan hak *non-eksklusif* kepada Repositori Perpustakaan Universitas saat mengumpulkan hasil karya mereka masih memiliki hak *copyright* atas karya tersebut.

** Hanya akan menampilkan halaman judul dan abstrak. Pilihan ini harus dilampiri dengan penjelasan/ alasan tertulis dari pembimbing I dan diketahui oleh pimpinan fakultas (dekan/kaprodi).

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Salatiga, 9 September 2016

AYU KRISTANTI

Tanda tangan & nama terang mahasiswa

Mengetahui,

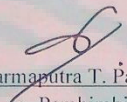
Pr. Pharmeda Putra, T. Palekahelu, M.Pd.

Tanda tangan & nama terang pembimbing I

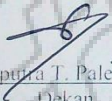
Lembar Pengesahan

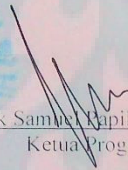
Judul Tugas Akhir : Pengaruh Game Online dan Tingkat Ekonomi Terhadap
Perilaku dan Hasil Belajar Siswa (Studi Kasus : SMP N 6
Salatiga)
Nama Mahasiswa : Ayu Kristanti
NIM : 702012121
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Fakultas : Teknologi Informasi

Menyetujui,


Dr. Dharmaputra T. Palekahelu, M.Pd.
Pembimbing I


Mengesahkan,


Dr. Dharmaputra T. Palekahelu, M.Pd.
Dekan


Frederik Samuel Rupilaya, S.Kom., M.Pd.
Ketua Program Studi

Dinyatakan Lulus tanggal: 9 September 2016

Reviewer :

- Angela A. Setiyanti, S.Pd., M.Cs.
- 

Pernyataan

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : Ayu Kristanti

NIM : 702012121

Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer

Fakultas : Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tugas akhir dengan judul:

PENGARUH GAME ONLINE DAN TINGKAT EKONOMI TERHADAP PERILAKU
DAN HASIL BELAJAR SISWA
(STUDI KASUS : SMP N 6 SALATIGA)

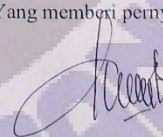
yang dibimbing oleh:

1. Dr. Dhamaputra T. Palekahelu, M.Pd
adalah benar-benar hasil karya saya.

Di dalam tugas akhir ini tidak terdapat keseluruhan atau sebagian tulisan atau gagasan orang lain yang saya ambil dengan cara menyalin atau meniru dalam bentuk rangkaian kalimat atau gambar serta simbol yang saya aku seolah-olah sebagai karya saya tanpa memberikan pengakuan pada penulis atau sumber aslinya.

Salatiga, 9 September 2016

Yang memberi pernyataan,



Ayu Kristanti

1. Pendahuluan

Game online adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. Game online tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, game online bisa dimainkan di komputer, laptop, dan perangkat lainnya, asal gadget tersebut terhubung dengan jaringan internet menurut Aji (dalam jurnal Khairani: 2013)[1]. Game online terus berkembang sesuai dengan perkembangan zaman dan dapat dimainkan oleh berbagai golongan usia baik dari usia muda hingga dewasa.

Game online adalah media bermain yang membutuhkan biaya akses. Individu perlu membayar sejumlah biaya diantaranya biaya akses internet dan biaya untuk membeli uang virtual yang lebih dikenal dengan istilah cash, menurut Ardanareswari (2013)[2]. Namun demikian keadaan ini tidak menyurutkan niat seseorang untuk bermain game online, hal ini dapat kita lihat dari warnet (warung internet) yang setiap harinya tidak sepi dengan pengunjung. Bukan hanya orang dewasa yang sudah bekerja dan berpenghasilan sendiri, namun anak-anak di usia sekolah juga dapat kita jumpai di warnet. Menurut hasil observasi yang telah dilakukan oleh Ardanareswari (2003), rupanya permainan game online paling banyak dikonsumsi oleh pelajar. Bahkan beberapa dari mereka nampak membolos sekolah untuk bermain game online. Padahal untuk bermain game online mereka tak hanya membutuhkan waktu bermain namun juga uang untuk membayar biaya internet dan membeli cash [2].

Game online memang merupakan daya tarik tersendiri bagi pelajar sebagai sarana rekreasi mereka. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang terjadi ketika pelajar khususnya tingkat 8 SMP (Sekolah Menengah Pertama) yang bermain game online dengan mengaitkan tingkat ekonomi keluarga terhadap perilaku dan hasil belajar. Perilaku yang ingin dilihat sendiri adalah pola terstruktur yang dilakukan oleh pelajar ketika mereka bermain game online.

2. Tinjauan Pustaka

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ardanareswari berjudul, "Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar (Studi Fenomenologi tentang Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar di Kelurahan Gemolong, Kabupaten Sragen tahun 2013)", menyatakan bahwa Game online yang dimainkan secara terus-menerus menimbulkan kesenangan yang selalu ingin diulang-ulang. Perilaku negatif dan positif mereka rasakan karena selalu bermain game online merupakan dampak dari konsumsi berlebihan. Dampak positif tersebut diantaranya adalah mereka mendapat kesenangan dan hiburan, mendapatkan banyak teman baru, mahir berbahasa inggris, kemampuan konsentrasi yang baik serta mengikuti perkembangan teknologi. Dampak negatifnya adalah mereka menjadi jarang/malas belajar, lupa waktu, boros dalam memanfaatkan uang jajan, suka berbicara kasar, agresif, pergaulan tidak terkontrol, mengganggu kesehatan fisik dan psikologis, serta membuat orangtua cemas [2]. Penelitian yang dilakukan oleh Khairani (2013) berjudul, "Game Online dan Prestasi Belajar (Studi Korelasional Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP Nurul Hasanah Kelurahan

Padang Bulan Medan)”, menyatakan bahwa adanya kekuatan hubungan pengaruh game online terhadap prestasi belajar siswa kelas VIII di SMP Nurul Hasanah kelurahan Padang Bulan Medan adalah sebesar 31% dan terdapat 69% faktor-faktor lain yang tidak diukur pada penelitian yang dilakukan olehnya [1].

Game online adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. Game online tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, game online bisa dimainkan di komputer, laptop, dan perangkat lainnya, asal gadget tersebut terhubung dengan jaringan internet. Game adalah suatu bentuk permainan. Game online adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. Game online tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, game online bisa dimainkan di komputer, laptop, dan perangkat lainnya, asal gadget tersebut terhubung dengan jaringan internet menurut Aji (dalam jurnal Khairani: 2013) [1].

Surbakti (dalam jurnal Muryanto dan Bobby: 2005), “Status ekonomi seseorang dapat diketahui dari pendapatan, pengeluaran, ataupun pemilikan benda-benda berharga dari orang tersebut”. Pengertian stratifikasi sosial menurut (Soekanto, 2006:252) sebagai berikut: “*Socialstratification* adalah pembedaan penduduk atau masyarakat ke dalam kelas-kelas secara bertingkat (hierarkis). Perwujudannya adalah kelas rendah yang terdiri dari berbagai dasar bentuk indikator dalam penentuan kelas tinggi dan rendah tersebut” [3].

Perilaku dari segi biologis adalah merupakan suatu kegiatan atau aktifitas organisme (makhluk hidup) yang bersangkutan, jadi perilaku manusia pada hakekatnya adalah tindakan atau aktifitas dari manusia itu sendiri yang mempunyai bentangan yang sangat luas antara lain: berjalan, berbicara, menangis, tertawa, bekerja, kuliah, menulis, membaca, dan sebagainya. Bahkan kadang-kadang kegiatan manusia itu sering tidak teramati dari luar manusia itu sendiri, misalnya: berpikir, persepsi, emosi, dan sebagainya. Berdasarkan uraian ini dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud perilaku (manusia) adalah semua kegiatan atau aktifitas manusia, baik yang dapat diamati langsung, maupun yang tidak dapat diamati oleh pihak luar (Notoatmodjo, 2000) [4].

Sudjana dalam e-journal.com menegaskan bahwa “Hasil belajar adalah sebagian kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar yang berupa penampilan yang dapat diamati sebagai hasil belajar yang disebut kemampuan”. Ngali Purwanto memberikan penjelasan bahwa “Hasil belajar adalah prestasi yang dapat digunakan oleh guru untuk menilai hasil pelajaran yang diberikan pada siswa dalam waktu tertentu” [5].

3. Metode Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh yang terjadi terhadap hasil belajar dan perilaku siswa yang bermain game online dan keterkaitannya dengan tingkat ekonomi, khususnya tingkat ekonomi keluarga.

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif. Sukmadinata (2006:72) menjelaskan penelitian deskriptif adalah suatu bentuk penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan fenomena-fenomena yang ada, baik fenomena alamiah

maupun fenomena buatan manusia. Fenomena itu bisa berupa bentuk, aktifitas, karakteristik, perubahan, hubungan, kesamaan, dan perbedaan antara fenomena yang satu dengan fenomena yang lain [6].

Metode Pengumpulan Data

Pengambilan data mengambil populasi siswa kelas 8 SMPN 6 Salatiga. Metode pengambilan sampel menggunakan teknik saturation sampling, dimana teknik sampling ini mengambil dan mengikutsertakan seluruh anggota populasi sebagai sampel penelitian. Pengambilan sampel ini mengambil seluruh siswa kelas 8 di SMPN6 Salatiga yang berjumlah 225 siswa sebagai responden penelitian.

Teknik pengambilan data menggunakan kuesioner dan wawancara. Kuesioner menurut Sugiyono (2010:199) adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien jika peneliti tahu pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang tidak bisa diharapkan dari responden. Kuesioner sebagai teknik pengumpulan data sangat cocok untuk mengumpulkan data dalam jumlah besar [7]. Wawancara menurut Wina Sanjaya (2013:267) merupakan teknik atau metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara dialog dengan sumber data. Teknik bertanya yang dilakukan pewawancara menjadi kunci keberhasilan penggunaan wawancara [8]. Penelitian yang dilakukan saat ini menggunakan wawancara tidak terstruktur.

Analisis Data

Menurut Sugiyono (2010:335) analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain[7].

Analisis data kuesioner

Analisis data kuesioner dilakukan dengan cara mengelompokkan sesuai dengan kategori yang ditetapkan, kemudian dari kategori tersebut dihitung dan dirangkum dan disajikan ke dalam bentuk yang mudah untuk dipahami dan dibaca. Kuesioner yang dibagikan berjumlah 225 eksemplar, namun data di lapangan yang tersedia pada saat melakukan penyebaran kuesioner hanya berjumlah 213 responden dengan proporsi siswa 112 orang dan siswa 101 orang. Adapun perhitungan data yang akan digunakan nantinya adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

P = Persentase

F = Frekuensi jawaban responden

N = Jumlah responden

Analisis data wawancara

Wawancara dilakukan sebagai tindakan konfirmasi atas data yang sudah diperoleh. Wawancara yang dilakukan tidak terstruktur, artinya hanya menanyakan keabsahan data-data yang sudah diperoleh di lapangan. Hasil wawancara akan dijabarkan secara deskriptif.

4. Hasil dan Pembahasan

Data demografis siswa

Adapun responden yang dipilih adalah kelas 8 SMPN 6 Salatiga. Total siswa kelas 8 yang sebenarnya adalah 225 siswa dengan proporsi 113 siswi dan 112 siswa. Namun pada saat kuesioner ini dibagikan, ada kurang lebih 12 responden yang tidak masuk sekolah, sehingga data yang terkumpul hanya berjumlah 213 siswa dengan proporsi 112 siswi dan 101 siswa. Berikut tabel yang menunjukkan jumlah responden:

Data Demografis							
Jenis Kelamin	Usia						Jumlah
	12	13	14	15	16	17	
Pria	1	22	47	24	5	2	101
Wanita	0	25	79	8	0	0	112
Total							213

Data orang tua siswa

Pendidikan terakhir

Tujuan dari adanya pertanyaan ini untuk mengetahui seperti apa rata-rata latar belakang pendidikan orang tua siswa khususnya responden yang bermain game. Ada sekitar 54% responden yang menyatakan bahwa pendidikan orang tua mereka yang terakhir adalah SMA (Sekolah Menengah Atas)/ sederajat. Kemudian disusul dengan SMP (Sekolah Menengah Pertama)/ sederajat sekitar 17%, S1 (Strata 1) sekitar 16%, SD (Sekolah Dasar) sekitar 9%, dan terakhir D3 sekitar 4%. Berikut perincian detail dengan menggunakan tabel:

Pendidikan Orang tua				
Jenjang Pendidikan	Pendidikan Orang Tua keseluruhan responden		Pendidikan Orang Tua responden yang bermain game	
Tidak tamat SD	1 responden	0%	1 responden	1%
SD	19 responden	9%	15 responden	9%
SMP	41 responden	19%	27 responden	17%
SMA	113 responden	53%	87 responden	54%
Diploma	6 responden	3%	6 responden	4%
Sarjana	32 responden	15%	25 responden	16%
Master	1 responden	0%	0 responden	0%
Doktor	0 responden	0%	0 responden	0%

Pekerjaan orang tua

Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa ada sekitar 40% orang tua responden yang bermain game bekerja sebagai karyawan swasta, kemudian sekitar 27% bekerja sebagai wiraswasta. Ada sekitar 21% menjawab lain-lain dengan keterangan tambahan seperti TNI, buruh, polisi, serta ada sekitar 12% bekerja sebagai PNS dan sisanya sekitar 0%

menyatakan tidak bekerja. Untuk lebih mudah, berikut penyajiannya dalam bentuk tabel:

Pekerjaan Orang Tua				
Pekerjaan Orang Tua	Keseluruhan responden		Yang bermain game online	
Tidak bekerja	2 responden	1%	0 responden	0%
PNS	27 responden	13%	20 responden	12%
Swasta	79 responden	37%	64 responden	40%
Wiraswasta	60 responden	28%	43 responden	27%
Lain-lain	45 responden	21%	34 responden	21%

Pendapatan orang tua

Ada 3 kategori yang dibuat, yang pertama pendapatan berkisar kurang dari satu juta rupiah, yang kedua pendapatan berkisar satu sampai satu juta lima ratus ribu rupiah, dan yang terakhir pendapatan berkisar lebih dari satu juta lima ratus ribu rupiah. Dari ketiga kategori tersebut, ada sekitar 40% responden yang bermain game online menjawab pendapatan orang tua mereka berkisar antara satu juta sampai satu juta lima ratus ribu rupiah. Kemudian ada 29% responden yang menjawab pendapatan orang tua mereka berkisar kurang dari satu juta rupiah. Ada sekitar 28% responden yang menjawab pendapatan orang tua mereka berkisar lebih dari satu juta lima ratus ribu rupiah. Berikut penjabaran dalam bentuk tabel:

Pendapatan Orang Tua				
Pendapatan Orang Tua	Keseluruhan responden		Yang bermain game online	
Tidak tahu	6 responden	3%	5 responden	3%
Kurang dari 1jt	70 responden	33%	47 responden	29%
1jt-1.5jt	79 responden	37%	64 responden	40%
Lebih dari 1.5jt	58 responden	27%	45 responden	28%

Uang saku per hari

Ada 3 kategori yang dibuat, yang pertama uang saku berkisar kurang dari lima ribu rupiah, yang kedua uang saku berkisar lima sampai sepuluh ribu rupiah dan yang ketiga uang saku berkisar lebih dari sepuluh ribu rupiah. Dari ketiga kategori tersebut ada sekitar 66% responden yang bermain game online menjawab uang saku mereka berkisar lima sampai sepuluh ribu rupiah. Sisanya ada 20% responden yang menjawab uang saku mereka kurang dari lima ribu rupiah dan 14% responden yang menjawab uang saku mereka lebih dari sepuluh ribu rupiah. Berikut penjabaran dalam bentuk tabel:

Uang Saku per hari				
Uang Saku	Keseluruhan responden		Yang bermain game online	
Kurang dari 5rb	38 responden	18%	32 responden	20%
5rb-10rb	139 responden	65%	106 responden	66%
Lebih dari 10rb	36 responden	17%	23 responden	14%

Data tingkat bermain game online

Apakah responden bermain game online

Pertanyaan ini dibuat untuk mengetahui jumlah keseluruhan responden yang bermain game online. Dari data yang diperoleh, ada 75.59% responden yang menyatakan bahwa mereka bermain game online. Sisanya sekitar 24% menyatakan bahwa mereka tidak bermain game online. Untuk lebih jelasnya, akan disajikan dalam tabel berikut ini:

Jumlah Pemain Game Online		
indikator	Jumlah	Persentase
Bermain game online	161	75,59%
Tidak bermain	52	24%

Intensitas waktu yang digunakan untuk bermain game online dalam seminggu

Pertanyaan ini berkaitan dengan intensitas bermain dalam seminggu yang dilakukan oleh responden bila responden menjawab bahwa dirinya bermain game online. Dari 161 responden yang bermain game online, ada sekitar 39,91% responden yang menjawab bahwa mereka bermain game online setiap seminggu sekali. Selanjutnya ada sekitar 14,55% responden yang menjawab bermain game online selama 3-4 kali dalam seminggu. Ada 13,15% responden yang menjawab bermain game online selama 2 kali dalam seminggu dan sisanya 7,98% menjawab bermain game online setiap hari. Berikut penjabarannya melalui tabel:

Intensitas bermain game online		
Waktu yang digunakan bermain		
Seminggu Sekali	85 responden	39,91%
2 Kali Seminggu	28 responden	13,15%
3-4 Kali Seminggu	31 responden	14,55%
Setiap Hari	17 responden	7,98%

Biaya yang dikeluarkan untuk bermain game online

Dalam bermain game online, tentunya ada biaya yang digunakan untuk bermain, baik biaya untuk membayar internet itu sendiri (kuota internet), atau biaya untuk membayar tempat bermain game online (warnet), dan atau biaya yang mungkin dikeluarkan untuk membeli cash (uang virtual yang digunakan untuk bermain game online). Pada pertanyaan yang ini, ada 2 kategori yang diberikan, yaitu apakah responden bermain game online menggunakan uang saku sekolah atau menggunakan uang tabungan. Dari 161 responden yang bermain game online, ada sekitar 61,97% responden yang menjawab bermain game online menggunakan uang saku sekolah. Kemudian ada sekitar 12,21% responden yang menjawab bermain game online menggunakan uang tabungan. Dalam pengambilan data, dari 161 responden, ada 1% responden yang tidak memberikan jawaban mengenai biaya yang mereka gunakan. Berikut penjabaran data melalui tabel:

Biaya untuk bermain game online	
Biaya	

Uang Saku Sekolah	132 responden	61,97%
Uang Tabungan	26 responden	12,21%
Tidak menjawab	3 responden	1%

Intensitas waktu yang digunakan untuk bermain game online dalam sehari

Dari 161 responden yang bermain game online, ada sekitar 29,58% responden yang menjawab bermain game online selama kurang dari 30 menit dalam sehari. Selanjutnya ada sekitar 24,41% responden yang menjawab bermain game online selama 30-60 menit dalam sehari. Dan yang terakhir ada sekitar 20,66% responden yang menjawab bermain game online selama lebih dari 60 menit dalam sehari. Namun ada sekitar 1% responden yang tidak memberikan jawaban mengenai durasi bermain game online selama sehari. Berikut penjabaran data melalui tabel:

Durasi bermain dalam sehari		
Durasi Bermain		
Lebih dari 60 menit	44 responden	20,66%
30-60 menit	52 responden	24,41%
kurang dari 30 menit	63 responden	29,58%
Tidak menjawab	2 responden	1%

Media bermain

Media yang digunakan untuk bermain game online (*gadget*)

Pertanyaan ini diberikan untuk menggali data mengenai media/alat yang biasa dipakai oleh responden untuk bermain game online. Ada 4 opsi pilihan jawaban yang diberikan yaitu Mobile, PC (Personal Computer), X-Box, Playstation. Dari hasil data yang telah diolah, ada sekitar 34% responden yang menjawab menggunakan PC untuk bermain game online. Ada 31% responden yang menjawab menggunakan mobile untuk bermain game online, kemudian ada 23% yang menjawab menggunakan playstation dan ada 2% yang menjawab menggunakan x-box untuk bermain game online. Berikut penjabaran data menggunakan tabel:

Media Bermain		
Media	Jumlah responden	Persentase
Mobile	67	31%
PC	73	34%
X-Box	4	2%
PS	50	23%

Tempat yang digunakan untuk bermain game online

Pertanyaan ini diberikan untuk menggali data mengenai tempat yang sering digunakan responden untuk bermain game online. Ada 4 opsi pilihan jawaban yang diberikan yaitu rumah, sekolah, warnet (warung internet), dan lain-lain. Sama seperti pertanyaan sebelumnya, responden diberi kebebasan untuk memilih lebih dari satu jawaban. Dari hasil data yang telah diolah, ada sekitar 49% responden yang menjawab bermain game online di rumah. Ada sekitar 34% responden yang menjawab

bermain game online di warnet (warung internet). Ada sekitar 1% responden yang menjawab bermain game online di sekolah dan sekitar 1% yang menjawab lain-lain. Berikut penjabaran data dengan menggunakan tabel:

Tempat bermain game online		
Tempat	Jumlah responden	Persentase
Rumah	104	49%
Sekolah	2	1%
Warnet	73	34%
Lain-lain	3	1%

Game yang sering dimainkan

MMOFPS (*Massively Multiplayer Online First-Person Shooter Games*)

Pada game jenis ini, ada sekitar 37% responden yang menjawab bermain *Point Blank*, 22% responden menjawab bermain *Counter Strike*, 7% menjawab lain-lain (rata-rata menuliskan *Lost Saga* dan *Call of Duty*), 4% responden menjawab bermain *Black Squad*, 3% responden menjawab bermain *Cross Fire*, dan 0% responden menjawab tidak bermain *Quade*. Berikut penjabaran data dengan menggunakan tabel:

MMOFPS		
Nama	Jumlah responden	Persentase
Counter Strike	46	22%
Point Blank	79	37%
Quade	0	0%
Cross Fire	7	3%
Black Squad	9	4%
Lain-lain	15	7%

MMORTS (*Massively Multiplayer Online Real-Time Strategy Games*)

Pada game jenis ini, ada sekitar 43% responden yang menjawab bermain *Clash of Clans*, 16% responden menjawab bermain *Get Rich*, 10% responden menjawab bermain *Hay Day*, 8% responden menjawab bermain *Warcraft*, 6% responden menjawab bermain *DotA*, dan 6% responden menjawab lain-lain (rata-rata responden menuliskan *Clash Royale*). Berikut penjabaran data dengan menggunakan tabel:

MMORTS		
Nama	Jumlah responden	Persentase
Warcraft	18	8%
Get Rich	34	16%
Hay Day	21	10%
DotA	13	6%
Clash Of Clans	91	43%
Lain-lain	13	6%

MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Games*)

Pada game jenis ini, ada sekitar 27% responden yang menjawab bermain *Dragon Nest*, 9% responden yang menjawab bermain *Final*

Fantasy, 5% responden menjawab bermain *Atlantica Online*, 3% responden yang menjawab bermain *Ragnarok*, 3% responden yang menjawab bermain lain-lain, 1% responden yang menjawab bermain *Echo of Soul*, dan 0% responden yang menjawab bermain *Aion*. Berikut penjabaran data dengan menggunakan tabel:

MMORPG		
Nama	Jumlah responden	Percentage
Ragnarok	6	3%
Final Fantasy	20	9%
Dragon Nest	58	27%
Aion	1	0%
Echo Of Soul	2	1%
Atlantica Online	11	5%
Lain-Lain	6	3%

MMOBG (*Massively Multiplayer Online Browser Games*)

Pada game jenis ini, ada sekitar 26% responden yang menjawab bermain *Criminal Case*, 19% responden yang menjawab bermain *Candy Crush Saga*, 18% responden yang menjawab bermain *Top Eleven be a Football Manager*, dan 4% responden yang menjawab lain-lain (rata-rata responden menuliskan 8 *Pool*). Berikut penjabaran data dengan menggunakan tabel:

MMOBG		
Nama	Jumlah responden	Persentase
Top Eleven Be a Football Manager	38	18%
Criminal Case	56	26%
Candy Crush Saga	40	19%
Lain-lain	8	4%

SG (*Simulation Games*)

Pada game jenis ini, ada sekitar 25% responden yang menjawab bermain *Sim City*, 11% responden yang menjawab lain-lain (rata-rata responden menuliskan *Truck Simulator*), 6% responden yang menjawab bermain *Second Life*. Berikut penjabaran data dengan menggunakan tabel:

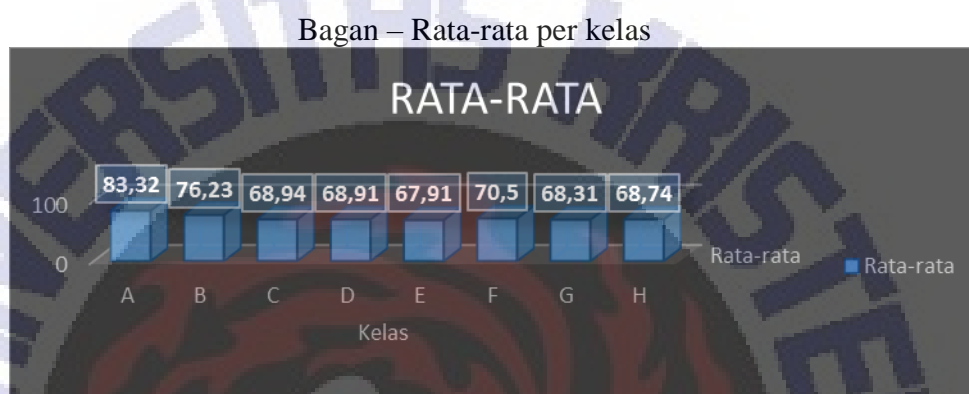
SG		
Nama	Jumlah responden	Persentase
Sim City	54	25%
Second Life	13	6%
Lain-lain	24	11%

Hasil belajar

Hal yang perlu digaris bawahi dari data yang berhasil diperoleh adalah total siswa kelas 8 yang dijadikan sebagai sampel ada 8 kelas, yaitu dari kelas A hingga kelas H. Oleh sebab itu, data yang akan disajikan mengenai data hasil belajar merupakan total rata-rata per kelas yang telah direkap ulang.

Dari kelas A, total rata-rata kelas yang didapatkan sebesar 83,32. Dari kelas B, total rata-rata kelas yang didapatkan sebesar 76,23. Dari kelas C, total

rata-rata kelas yang didapatkan sebesar 68,94. Dari kelas D, total rata-rata kelas yang didapatkan sebesar 68,91. Dari kelas E, total rata-rata kelas yang didapatkan sebesar 67,91. Dari kelas F, total rata-rata kelas yang didapatkan sebesar 70,5. Dari kelas G, total rata-rata kelas yang didapatkan sebesar 68,31. Dan terakhir dari kelas H, total rata-rata kelas yang didapatkan sebesar 68,74. Berikut penjabaran data rata-rata per kelas dari kelas A sampai dengan kelas H melalui bagan:



Diskusi

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk melihat hubungan yang terjadi pada siswa ketika bermain game online yang dikaitkan dengan tingkat ekonomi keluarga dan pengaruhnya kepada hasil belajar dan perilaku siswa. Hal pertama yang dapat dilihat dari data yang ada adalah persentase tertinggi keluarga responden yang bermain game online berasal dari kelas menengah. Birdsall, Graham & Pettinato (2000) (dalam jurnal Muhammad Afdi Nizar), yang menggunakan pendekatan relatif, mendefinisikan kelas menengah berdasarkan pendapatan (*earnings*) antara 75% dan 125% dari median pendapatan per kapita masyarakat atau biasa disebut dengan Upah Minimum Kabupaten/Kota (UMK) [9]. Hal ini dapat dilihat juga dari UMK kota Salatiga yang sebesar Rp. 1.450.953,- terbilang sejak 1 Januari 2016 [10]. Data menunjukkan persentase pendapatan tertinggi sebesar 40% yaitu dengan pendapatan satu sampai satu juta lima ratus ribu rupiah. Hal ini didukung dengan data lain yang menyatakan bahwa latar belakang pendidikan orang tua responden yang tertinggi sebesar 54% adalah lulusan SMA/ sederajat. Bukan hanya itu saja, namun data juga didukung dengan latar belakang pekerjaan orang tua responden dimana persentase tertinggi yaitu 40% sebagai pegawai swasta. Dalam hal ini dapat ditarik sebuah pemikiran bahwa data yang ada pada hasil penelitian menunjukkan responden yang bermain game online berasal dari latar belakang keluarga dengan tingkat ekonomi menengah jika dilihat dari pendapatan UMK di Salatiga.

Selanjutnya, akan dibahas mengenai hasil belajar siswa yang bermain game online. Berikut ini akan diulas terlebih dahulu gambaran tabel range nilai untuk mewakili nilai tiap responden. Ada 5 kategori range nilai sebagai berikut:

Tabel Range Nilai

Range Nilai	Kode
9 - 10	1
8 - 9	2
7 - 8	3
6 - 7	4
5 - 6	5

Kode tersebut merupakan pengelompokan data yang akan mewakili sebagai nilai rata-rata tiap responden dan untuk mempermudah dalam perhitungan nilai yang dikaitkan dengan hasil belajar. Bukan hanya nilai tiap responden yang dikelompokkan berdasarkan kode yang dibuat, namun ID responden yang bermain game juga sudah ditandai terlebih dahulu, sehingga dapat memudahkan dalam perhitungan data. Adapun data yang telah diolah menunjukkan bahwa ada 30 siswa di kelas A. Siswa yang bermain game online di kelas A, memiliki range nilai yang sering muncul dengan kode 2, artinya rata-rata yang bermain game online di kelas A mendapatkan nilai 80-90. Berikut hasil tabel yang menunjukkan rata-rata nilai responden di kelas A.

Tabel siswa kelas A

Kode	1	2	3	4	5
Siswa yang bermain	0	15	2	0	0
Siswa yang tidak bermain	0	10	3	0	0
Siswa yang tidak mengisi pertanyaan bermain atau tidak	0	0	0	0	0

Ada 30 siswa di kelas B. Data menunjukkan bahwa siswa yang bermain game online di kelas memiliki range nilai yang paling banyak muncul dengan kode 3, artinya rata-rata yang bermain game online di kelas B mendapatkan nilai 70-80. Berikut hasil tabel yang menunjukkan rata-rata nilai responden di kelas B.

Tabel siswa kelas B

Kode	1	2	3	4	5
Siswa yang bermain	0	3	19	0	0
Siswa yang tidak bermain	0	3	4	0	0
Siswa yang tidak mengisi pertanyaan bermain atau tidak	0	0	1	0	0

Ada 27 siswa di kelas C. Data menunjukkan bahwa siswa yang bermain game online di kelas C memiliki range nilai yang paling banyak muncul dengan kode 4, artinya rata-rata yang bermain game online di kelas C mendapatkan nilai 60-70. Berikut hasil tabel yang menunjukkan rata-rata nilai responden di kelas C.

Tabel siswa kelas C

Kode	1	2	3	4	5
Siswa yang bermain	0	0	6	11	0
Siswa yang tidak bermain	0	0	6	1	0
Siswa yang tidak mengisi pertanyaan bermain atau tidak	0	0	0	2	1

Ada 27 siswa di kelas D. Data menunjukkan bahwa siswa yang bermain game online di kelas D memiliki range nilai yang paling banyak muncul dengan kode 4, artinya rata-rata yang bermain game online di kelas D mendapatkan nilai 60-70. Berikut hasil tabel yang menunjukkan rata-rata nilai responden di kelas D.

Tabel siswa kelas D

Kode	1	2	3	4	5
Siswa yang bermain	0	1	7	14	2
Siswa yang tidak bermain	0	0	1	2	0
Siswa yang tidak mengisi pertanyaan bermain atau tidak	0	0	0	0	0

Ada 28 siswa di kelas E. Data menunjukkan bahwa siswa yang bermain game online di kelas E memiliki range nilai yang paling banyak muncul dengan kode 4, artinya rata-rata yang bermain game online di kelas E mendapatkan nilai 60-70. Berikut hasil tabel yang menunjukkan rata-rata nilai responden di kelas E.

Tabel siswa kelas E

Kode	1	2	3	4	5
Siswa yang bermain	0	0	7	13	1
Siswa yang tidak bermain	0	0	1	4	0
Siswa yang tidak mengisi pertanyaan bermain atau tidak	0	0	0	1	1

Ada 28 siswa di kelas F. Data menunjukkan bahwa siswa yang bermain game online di kelas F memiliki range nilai yang paling banyak muncul dengan kode 3, artinya rata-rata yang bermain game online di kelas F mendapatkan nilai 70-80. Berikut hasil tabel yang menunjukkan rata-rata nilai responden di kelas F.

Tabel siswa kelas F

Kode	1	2	3	4	5
Siswa yang bermain	0	1	12	9	1
Siswa yang tidak bermain	0	0	2	1	0
Siswa yang tidak mengisi pertanyaan bermain atau tidak	0	0	1	1	0

Ada 27 siswa di kelas G. Data menunjukkan bahwa siswa yang bermain game online di kelas G memiliki range nilai yang paling banyak muncul dengan kode 4, artinya rata-rata yang bermain game online di kelas G mendapatkan nilai 60-70. Berikut hasil tabel yang menunjukkan rata-rata nilai responden di kelas G.

Tabel siswa kelas G

Kode	1	2	3	4	5
Siswa yang bermain	0	0	7	11	1
Siswa yang tidak bermain	0	0	3	3	1
Siswa yang tidak mengisi pertanyaan bermain atau tidak	0	0	0	1	0

Ada 28 siswa di kelas H. Data menunjukkan bahwa siswa yang bermain game online di kelas H memiliki range nilai yang paling banyak muncul dengan kode 3, artinya rata-rata yang bermain game online di kelas H mendapatkan nilai 70-80. Berikut hasil tabel yang menunjukkan rata-rata nilai responden di kelas H.

Tabel siswa kelas H

Kode	1	2	3	4	5
Siswa yang bermain	0	0	10	9	1
Siswa yang tidak bermain	0	0	2	3	0
Siswa yang tidak mengisi pertanyaan bermain atau tidak	0	0	0	3	0

Dari penjabaran 8 tabel di atas, data di atas menunjukkan bahwa siswa yang bermain game online memiliki nilai hasil belajar pada kode 4 (kode yang paling sering muncul) yang artinya rata-rata nilainya berkisar antara 60-70. Hal ini menunjukkan anak yang bermain game memiliki hasil belajar dengan nilai rata-rata sekolah. Rata-rata nilai sekolah dapat dilihat kembali pada bagan rata-rata per kelas dimana nilai rata-rata per kelas berkisar antara 60-70. Hal ini tentu saja dapat menjadi perbandingan dengan responden yang tidak bermain game online. Pada tabel-tabel di atas menunjukkan bahwa siswa yang tidak bermain game online justru mendapatkan nilai hasil belajar pada kode 3 (kode yang paling sering muncul) yang artinya rata-rata nilainya 70-80. Dengan demikian dapat ditarik suatu pemikiran bahwa game online memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa namun tidak terlihat secara signifikan.

Selanjutnya, game online dan kaitannya dengan perilaku. Saifudin Azar dalam Yayat Suharyat menjelaskan bahwa perilaku sebagai reaksi bersifat sederhana maupun kompleks dan merupakan ekspresi sikap seseorang [11]. Perilaku yang akan dibahas di sini adalah mengenai pola yang terstruktur yang terbentuk ketika siswa bermain game online. Dapat dilihat bersama pada tabel 4.3.2 – Intensitas bermain game online – siswa yang bermain game online memiliki kecenderungan bermain selama sekali dalam seminggu, dan rata-rata bermain dalam satu hari menghabiskan waktu 30-60 menit (tabel 4.3.4 – Durasi bermain dalam sehari). Adapun yang menjadi kebiasaan responden adalah bermain game online dengan menggunakan uang saku sekolah, dapat dilihat pada tabel 4.3.3 – Biaya -. Kemudian perilaku lain yang dapat diamati adalah lokasi yang digunakan responden untuk bermain game online adalah di rumah (tabel 4.4.2 – Tempat bermain game online) dengan menggunakan media PC (tabel 4.4.1 – Media bermain), serta permainan yang paling banyak dimainkan oleh responden adalah *Counter Strike* (tabel 4.5.1 – MMOFPS), *Clash of Clans* (tabel 4.5.2 – MMORTS), *Dragon Nest* (tabel 4.5.3 – MMORPG), *Criminal Case* (tabel 4.4.5 – MMOBG) dan *Sim City* (tabel 4.5.5 – SG).

Hasil Wawancara

Wawancara dilakukan dengan tujuan untuk mengcrosscheck data temuan di lapangan dengan pendapat guru, karena guru setiap hari bertemu dengan siswa dan secara langsung melakukan observasi kepada setiap siswa.

Wawancara dilakukan dengan salah seorang guru yang mengampu mata pelajaran matematika dan juga menjabat sebagai waka kesiswaan di sekolah, beliau adalah Bapak Huda. Adapun pertanyaan-pertanyaan yang ditanyakan sebagai penguat data yaitu, yang pertama, mengenai rata-rata tingkat ekonomi keluarga responden. Jawaban dari pertanyaan wawancara sesuai dengan data yang ditemukan yaitu tingkat menengah, jadi rata-rata tingkat ekonomi keluarga responden adalah tingkat menengah.

Pertanyaan yang kedua adalah mengenai nilai rata-rata siswa. Dari jawaban yang diberikan oleh pak Huda, beliau mengutarakan bahwa nilai dari siswa SMPN 6 terutama kelas 8 yang menjadi responden, memiliki nilai yang standard. Artinya, nilai responden rata-rata sesuai dengan KKM yang ditentukan oleh pihak sekolah. Hal ini dapat menguatkan data, bahwa rata-rata siswa yang menjadi responden juga bermain game online, dan hasil belajar atau nilai yang mereka dapatkanpun juga standard atau sesuai dengan rata-rata nilai KKM.

Pertanyaan yang ketiga adalah mengenai fasilitas *gadget* pribadi yang dimiliki siswa. Pak Huda menjelaskan bahwa memang sebagian besar siswa sudah memiliki *gadget* pribadinya masing-masing dan yang dibawa siswa adalah *gadget* model terbaru yang sudah bisa untuk dipakai dalam bermain game online. Pak Huda menambahkan bahwa 30-50% siswa per kelas juga memiliki PC sendiri di rumah. Hal ini juga menguatkan data bahwa sebagian besar responden memang benar bermain game online menggunakan PC dan bermain di rumah.

Dari ketiga pertanyaan tersebut, sangat membantu dalam penelitian terutama untuk mengcrosscheck data temuan di lapangan dan menguatkan data hasil temuan yang telah diolah, sehingga penelitian yang dihasilkan merupakan penelitian yang valid dan tidak dibuat-buat.

5. Simpulan

Dari hasil penelitian ini, dapat diambil kesimpulan bahwa ternyata siswa yang bermain game online justru sebagian besar berasal dari keluarga dengan kemampuan tingkat ekonomi menengah. Siswa yang bermain game online juga memiliki hasil belajar yang rata-rata atau sesuai dengan nilai KKM yang sekolah tetapkan, artinya siswa yang bermain game online masih belum mampu untuk meraih hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan yang tidak bermain game online. Dari perilaku yang nampak, siswa yang bermain game online lebih cenderung bermain menggunakan uang saku sekolah sebagai biaya untuk bermain game online, dan siswa bermain menggunakan PC yang ada di rumah mereka masing-masing. Adapun permainan yang paling banyak diminati dan dimainkan adalah *Point Blank*, *Clash of Clans*, *Dragon Nest*, *Criminal Case*, dan *Sim City*.

6. Saran

Untuk penelitian selanjutnya, bila ingin meneliti lebih dalam mengenai game online dan pengaruhnya, sebaiknya juga diteliti mengenai faktor apa saja yang membuat seseorang tertarik dan berminat untuk bermain game online karena dalam penelitian ini belum melibatkan faktor tersebut. Akan menarik

bila menemukan faktor-faktor dan mengkaitkannya dengan tingkat ekonomi keluarga atau dengan hal lain seperti kreatifitas seseorang.

Untuk Pihak Sekolah, bersangkutan dengan hasil belajar siswa, agar pihak sekolah lebih menekankan kepada siswa untuk mengejar prestasi yang lebih baik dan dapat mengimbangi kegiatan bermain khususnya bermain game online dengan hasil belajar yang dihasilkan. Serta menghimbau kepada siswa untuk dapat menabung guna keperluan masa mendatang yang lebih baik, daripada uang yang didapat dari orang tua hanya dipergunakan untuk hal-hal yang masih belum perlu seperti bermain game online.

7. Daftar Pustaka

- [1] Harahap, Khairani. 2013. *Game Online dan Prestasi Belajar (Studi Korelasional Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP Nurul Hasanah Kelurahan Padang Bulan Medan)*.
- [2] Ardanareswari. 2013. *Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar (Studi Fenomenologi tentang Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar di Kelurahan Gemolong, Kabupaten Sragen tahun 2013)*.
- [3] Amin, Muryanto. 2005. *HUBUNGAN TINGKAT EKONOMI TERHADAP PARTISIPASI POLITIK MASYARAKAT ETNIS TIONGHOA PADA PEMILIHAN KEPALA DAERAH LANGSUNG 2005 KOTA MEDAN DI LINGKUNGAN VI KELURAHAN PUSAT PASAR MEDAN KECAMATAN MEDAN KOTA*.
- [4] Notoatmodjo, Soekidjo. 2003. *Pendidikan Dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [5] [online], <http://www.e-jurnal.com/2013/11/pengertian-hasil-belajar.html> , diakses 7 Juli 2016.
- [6] Sukmadinata. 2006. *Pengendalian Mutu pendidikan Sekolah Menengah (Konsep, Prinsip dan Instrumen)*. Bandung: Refika Aditama.s.
- [7] Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, /kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- [8] Sanjaya, Wina. 2013. *Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode dan Prosedur*. Kencana.
- [9] Afdi, Muhammad Nizar. *KELAS MENENGAH (MIDDLE CLASS) DAN IMPLIKASINYA BAGI PEREKONOMIAN INDONESIA*. Jakarta: Peneliti, Pusat Kebijakan Ekonomi Makro, Badan Kebijakan Fiskal Kementerian Keuangan RI, Jakarta.
- [10] [online], <http://www.lacasacomics.com/2015/03/daftar-umr-dan-umk-jawa-tengah.html> , diakses 9 Juli 2016
- [11] Suharyat, Yayat. *Hubungan Antara Sikap, Minat, dan Perilaku Manusia*. Jurnal. Region Volume I. No. 3. September 2009.